

Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch-Gmünd

Marko Goller, Nadja Slave, Florian Staib
Masterthesis - Strategische Gestaltung
Wintersemester 2015-16

Betreuende Professoren:
Frau Prof. Dr. Susanne Schade
Herr Prof. Matthias Held

09. Oktober 2015

Transkription des Interviews mit Herrn Prof. Dr. Jörg Petruschat vom 07.10.2015, 15:00 bis 16:45, via Skype (Auszug)

Der Designbegriff ist äußerst vielfältig und facettenreich. Wie würden Sie Design aus Ihrer Sichtweise definieren?

Zunächst unterscheide ich zwei Arten von Design, nämlich, wie man im US-amerikanischen sagt, "to design" und "Design with a capital D", Design mit einem großen "D" am Anfang. Ich treffe diese Unterscheidung, weil ich kein Freund der Ausweitung des Designbegriffs bin. Das hat vor allen Dingen damit zu tun, dass ich schon seit vielen Jahren das Ästhetische nicht als etwas Gesondertes betrachte, denn es ist eine Dimension jeglicher Lebenstätigkeit und zur Gestaltung ist jeder fähig. Daraus ergibt sich zwangsläufig die Frage, was dann diejenigen machen, die das Design professionell betreiben.

Daher verlautbare ich mit meinem Designbegriff nicht begeistert: "alle sind Designer", wenn sie gestalten, sondern mich interessiert sehr viel mehr, was der besondere Teil ist, den Designerinnen und Designer in einem arbeitsteiligen Gefüge für sich beanspruchen können. Was machen sie, das kein anderer tut?

In meinen Augen lässt es sich kurz definieren: Design ist der Entwurf kultureller Modelle.

Vermutlich entsteht eine Schwierigkeit, weil nicht so genau klar ist, was das "kulturelle" daran ist. Bei Modellen wird man sich relativ rasch gegenseitig verstehen, aber beim Adjektiv "kulturell" wird es schwierig. Doch auch hierfür habe ich eine relativ einfache und knappe Definition: Kultur nenne ich die Bedingungen, die es den Individuen ermöglichen, aus sich etwas Besonderes zu machen.

Dies ist ein sehr weiter Kulturbegriff, der sowohl die materiellen Bedingungen, Organisationsstrukturen und Ähnliches umfasst, als auch die physiologischen und psychischen Bedingungen, Verhaltensmuster usw., die die Individuen mitbringen oder die als eine Art "Programm" in den Dingen des Lebens stecken.

Dieser Kulturbegriff setzt auf Diversität als einer allgemeinen Tendenz. Die Betonung des Kulturellen an den Modellen der Designentwürfe soll aussagen, dass Designer immer diese Individualisierung thematisieren.

Selbst wenn sie auf Uniformität oder Konformität aus sind.

In ihren entwerferischen Vorgehensweisen dabei lassen sich in meiner Vorstellung zwei Grundarten unterscheiden: einerseits können mit Artefakten- und Prozessentwürfen Individualisierungsprozesse formal vorgegeben werden nach dem Motte: "Wenn du dich auf mich einlässt und mit mir umgehst, wirst du, weil du mit mir umgehst, etwas Besonderes sein." Die andere Art besagt: "Wenn du mit mir handelst, wirst du etwas Besonderes an dir entdecken und an dir entfalten." Diese beiden Ansätze lassen sich auch designgeschichtlich unterscheiden. Die erste Art ist mehr ein "Top-Down-Ansatz", welcher oft stilistisch erscheint und bei aller Differenz in den Verhaltensfiguren an seinem Grunde doch auch Konformität erzeugt, wie etwa der Jugendstil. Der andere, zweite Ansatz ist eher spielerisch und ermöglicht eine Freiheit, sich an den Artefakten und in den entworfenen Prozessen zu entdecken und frei zu setzen. Im ersten Modus leben die Nutzer von der Persönlichkeit der Designerin oder des Designers. Im zweiten Fall entsteht eine Art Selbst-Genuss, bei welchem die Individuen an sich etwas entdecken, das sie vorher so noch nicht kannten.

Was Designerinnen und Designer tatsächlich tun ist, kulturelle Spannungen aufzubauen. Sie versuchen innerhalb einer Gesellschaft nicht alles zu wiederholen, sondern die Frage zu stellen (und in ihren Entwürfen zu beantworten), wie in den Gesellschaften, in denen wir leben, den Einzelnen Entwicklungsmöglichkeiten eröffnet werden können. Dazu müssen die Designerinnen und Designer Erfahrungen aus ihrem eigenen Leben einsetzen.

Worauf ich beim Nachdenken über eine begriffliche Bestimmung von Design bestehen würde, das ist der Veränderungscharakter, die Spannungen, welche durch die Entwürfe zwischen dem Gewohnten und dem Neuen entstehen. Das können sie sich wie eine "Vertikalspannung" vorstellen. Der Begriff stammt von Peter Sloterdijk. Er hat ihn in seinem Buch "Du mußt dein Leben ändern" entwickelt. Allerdings in sehr idealistischer Form. Als Bildungskonzept. Ich sehe diese Vertikalspannung sehr viel weniger spirituell, viel handfester, weil sie in den entworfenen Dingen verankert sein kann. Artefakte, Prozessmuster und Kommunikationsverhältnisse können den Individuen Angebote sein, etwas anderes zu tun, als im Augenblick getan wird und es die Gewohnheit ist.

Daraus ergeben sich oft Fragen der Partizipation. Ich bin nicht derjenige, der sagt, es sei der Königsweg für das Design, alle an einen Tisch zu holen und zu fragen, was sie wollen, damit die Designerinnen und Designer diesen Wünschen möglichst genau nachkommen können. Das wäre für mich ein Ausagieren des Entwerfens auf einer nur horizontalen Ebene. Mir geht es darum, einen Schritt weiter zu gehen, in die historische Vertikale zu kommen und Perspektiven anzubieten, die es noch nicht gibt, oder die noch schlecht oder zu wenig verteilt sind.

Noch eine letzte Anmerkung dazu. Für mich ist Design nicht etwas, das mit der Industrie beginnt. Design als Beruf ist nach meiner Kenntnis etwas, das in der Neuzeit beginnt. Diese Sichtweise ist bisher wenig argumentiert und anerkannt worden. Viele, auch viele Designhistoriker, glauben, dass die Arbeit an den Mustern für industrielle Prozesse etwas ganz Grundsätzliches für den Designberuf ist. Das will ich gar nicht ausschließen. Es ist nur so, dass wir gezwungen sind, auch nach-industriell zu denken. Bindet man den Designberuf an die Industrie, dann wird man ihn mit dem Wegfallen oder dem Überwinden industrieller Produktionsstrukturen aufgeben müssen.

Ich habe den Eindruck, dass Designer im Augenblick eine solche Situation der Aufgabe bloß industrieller Selbstbestimmungsfiguren verspüren. Es setzt eine Unsicherheit ein, wie sie sich definieren sollen. Diese Unsicherheit kommt meiner Ansicht nach daher, dass dieser Beruf ideologisch sehr eng mit einem bestimmten, dem bloß industriellen Produktionstyp verbunden worden ist.

Mit der beginnenden Neuzeit entsteht in den neu zu Einfluß kommenden bürgerlichen Schichten die Frage nach ihrem Platz, nach ihrem Standort, ihrer Identität in dieser Gesellschaft, in der nicht mehr bloß der Adel oder die Kirche Macht besitzen. Welche Platz werden diese bürgerlichen Akteure finden, wenn feudale Strukturen nicht mehr alles Lebenswirkliche regeln? Wie gelange diese Akteure zu Anerkennung?

Dieser historische Moment ist mir wichtig, weil genau zu diesem Zeitpunkt, in dieser Phase, die Zeichnung zu einem Vorschlag für das oft noch sehr handwerkliche oder schon manufaktuelle Herstellen von Artefakten wird. Das setzt spürbar im 15. Jahrhundert ein. Eine Zeichnung vor Beginn der eigentlichen Herstellung erlaubt eine Debatte über den Sinn von Investitionen. Es ist ein virtueller Raum. Ein Raum auch der Selbstverständigung der Auftraggeber über das, was sie eigentlich in die Welt setzen wollen.

Noch eine kleine Arabeske: In jener Zeit ist das Design, sind die Zeichnungen und Entwürfe, auch sehr öffentlich verhandelt worden. Entwurfszeichnungen wurden meist auch in Kupfer gestochen, so dass sie mechanisch reproduziert und in die Welt hinaus gesendet werden konnten. Dadurch entstand ein Gestimmtheit für das Nutzen derartiger Designs, die ich auch für unsere heutige Zeit für ziemlich interessant halte. All diese demokratischen, öffentlichen Aspekte werden in Designgeschichten übersehen, die erst mit den Weltausstellungen in der Mitte des 19. Jahrhunderts oder etwas früher bei Wedgwood einsetzen. Mit der Perspektive des 19. Jahrhunderts erkenne ich die demokratischen Potentiale des Designs nicht mehr, sondern nur noch die Not, einen Konsummarkt zu bespielen. Damit aber befindet man sich in Konstellationen, die das, was mit dem Beruf möglich ist, nicht gut aufschließen.

Kurz und zusammengefasst: Design nenne ich den Entwurf kultureller Modelle. Das ist die knappste

Definition, die ich anbieten kann. Der Kulturbegriff, der dabei in Verwendung ist, bezieht sich nicht nur auf (geistige) Werte, sondern erkennt, dass im Materiellen, in den Gegenständen, eine Intelligenz verkörpert ist als Vorschlag für die Individuen, diese Intelligenz anzuerkennen, aufzunehmen oder auch abzulehnen, jedenfalls daraus für sich etwas Besonderes zu machen.

Auf unsere Gesellschaft, aber auch auf uns Designer werden zukünftig große Herausforderungen zukommen. Welche sind für Sie die zentralen Herausforderungen, die es in den nächsten Jahrzehnten zu bewältigen gilt?

Als zentral betrachten würde ich die Entkopplung von Design und Wachstum. Anders formuliert: Eine Änderung von Lebensstilen weg vom "Konsumismus". Das ist für mich die zentrale Herausforderung, wobei ich kommentierend anmerken möchte, dass vieles von dem Design, das wir kennen, seine Problemlösungen immer in der Flucht nach vorn gefunden hat. Immer im Versprechen von "mehr" und "besser" und nicht von "weniger" und "anders". Das heisst, es gibt eine wirklich fatale Verknüpfung von Designarbeit, Verheißung, Versprechen im Sinne von Wachstum, von immer aufwändigerer Befriedigung, von immer mehr und immer breiteren Bedürfnissen. Davon wegzukommen, so glaube ich, ist die zentrale Herausforderung. Und das ist nicht so einfach.

Es gibt verschiedene Bemühungen, Lebensstile zu ändern. Dabei entstehen jedoch schnell einige Probleme. Das erste ist ein Problem, was bereits anklang und sich bezieht auf die "Top-Down-Strategien". Dabei wird vom Design her den Konsumenten etwas vorgeschlagen und erwartet, dass sie das Programm dann abspulen, das in den Dingen oder Kommunikationsstrukturen gefasst ist. Darin sehe ich das Gegenteil von "Empowerment"; es ist im Kern ein Disziplinierungsvorhaben. Das finde ich äußerst schwierig.

Eine zweite Strategie, die der ersten ziemlich ähnlich verläuft, obwohl sie etwas anders aussieht, lautet: Wenn wir dein Verhalten ändern, wirst du belohnt. Einfach gesagt könnte das so aussehen, dass eine Grafik neben der Dusche anzeigt, wie viel Geld für weniger Wasserverbrauch eingespart wurde, wenn weniger ausgiebig geduscht wird.

Es gibt etwas, das nennt sich die "Fun-Theory". Da werden Mülleimer in einem Park so elektronisch aufgerüstet, dass, sobald etwas in ihn hineingeworfen wird, ein Ton erklingt, der sich so anhört, als falle etwas sehr sehr tief hinunter. Das ist sehr reizvoll. Man will garnicht mehr aufhören, Dinge in den Abfalleimer zu werfen. Betrachtet man die Struktur dieses Entwurfs genauer, dann stellt man fest, dass die Belohnung und der Akt, um welchen es im Kern geht, auf zwei unterschiedlichen Ebenen ablaufen. Eigentlich soll es darum gehen, den Park nicht zu verschmutzen. Bespielt wird jedoch das Belohnungssystem in einem Zusammenhang, der mit dem Verschmutzen des Parks wenig zu tun hat.

Diese Struktur findet sich immer wieder. Es erinnert an hilflose Formen von Erziehung. Damit der Müll

heruntergetragen wird, wird ein Stück Schokolade in Aussicht gestellt. Damit lässt ein Verhalten sich zwar hervorrufen oder, wie beim Anzeigen des eingesparten Geldes beim Duschen, auch beeinflussen. Aber lediglich über ein Belohnungssystem, das an sich unersättlich ist. Beim nächsten Mülleimer sollten es besser zwei Stück Schokolade sein. Unser Belohnungssystem ist sehr adaptiv.

Wenn es um das Ändern von Verhaltensweisen geht sollten die Ebenen, auf denen gehandelt und auf denen belohnt wird, genau angeschaut und die Frage gestellt werden, ob sie tatsächlich etwas miteinander zu tun haben. Oder ob das Belohnungssystem nur um seiner selbst willen getriggert wird, während die Handlungsebene außen vor bleibt. ...